http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2014.14.09.085

〈도가니〉의 참여적인 관객성을 위한 재현전략

Representation Strategy for Participatory Spectatorship in Silence

계운경
부산대학교 영화연구소

Woon-Gyoung Ghe(docu-i@hanmail.net)

요약

본 논문은 <도가니>가 어떠한 재현전략으로 대중성을 확보하는지에 관하여 짚어낸다. <도가니>의 '집단적 기억의 환기', '고전적인 내러티브', '영화의 자기반영성'은 관객을 분노하게 하여 사이버 공론장으로 모이게 했으며, 더 나아가 '참여적인 관객성'을 가능하게 했던 중요한 요인들이다. 그런데 관객의 분노를 극대화시킬 수 있었던 이 영화의 장치들은 윤리적 논란을 불러일으킨다. 본 논문은 <도가니>가 다양한 재현전략을 통해 '참여적인 관객성'을 이끌어 낼 수 있었던 원인분석을 목표로 한다.

■ 중심어 : | 〈도가니〉 | 고전적인 내러티브 | 참여적인 관객성 | 집단적 기억 | 자기반영성 |

Abstract

This study analyzes what kind of representation strategies make popularity in Silence. As audiences come together in cyber public sphere, 'participatory spectatorship' is made. Its sources are classical narrative mode and collective memories which are the devices to goad audience to anger. Silence reveals self-reflexivity because fact-based film has effect on allowing the audience to be aware of the reality constantly. However, the devices which maximize audience's anger aroused ethical controversy. Silence's unethical expression is the strategy for representing the popularity and the methodology for social ethics.

■ keyword : | Silence | Classical Narrative | Participatory Spectatorship | Collective Memory | Self-reflexivity |

I. 서 론

부르디외(Pierre Bourdiu)는 예술가를 경제적 성향과 지적인 성향들을 결합해야하는 '이중적인' 인물이라고 말한다[1]. 이는 예술가라는 존재가 미학적으로 뛰어난 작품을 창조 하는 것에만 집중하는 순수한 존재로 여기는 일반적 편견에 대한 비판일 수 있다. 사실 예술가에게 작품은 최고의 가치인 미학성과 더불어 경제성 또한 중요한 덕목일 수밖에 없다. 특히 영화는 그 어떤 예술보다 자본의 강한 영향력 하에 있는 장르이며, 그 어떤 영화감독도 이 부분에서 자유롭기는 쉽지 않다. 그것은 오락성을 최우선으로 하는 영화는 물론이고, 미학성을 강조하는 영화, 혹은 <도가니>(황동혁, 2011)처럼 불합리한 사회문제를 제시하여 관객의 윤리의식을 일깨우는 정치·계몽적인 목적을 가진 영화라고 할지라도 마찬가지다.

자본과의 연관성에 있어서 사회변화를 이루고자 하는 뚜렷한 정치적 목적을 가진 영화가 오락성을 최우선으로 하는 영화보다 느슨한 관계를 가지고 있을 것이라고 추측한다. 그러나 아이러니하게도 정치적 목표가 강

접수일자 : 2014년 05월 02일
수정일자 : 2014년 06월 25일
심사완료일 : 2014년 07월 01일
교신저자 : 계운경, e-mail : docu-i@hanmail.net

한 영화가 자본에 대한 고려를 크게 할수록 관객의 관심을 끌어 사회변화를 달성하고자 하는 정치적 목표에 가까이 다가갈 수 있는 가능성이 크다. <도가니>처럼 장애아동들이 겪은 피해 사실과 부당함을 사회에 알려 가해자들에게 정당한 처벌을 내리고, 이를 통해 사회정의를 이끌어내고자 하는 목표달성을 위해 우선적으로 해야 하는 것은 바로 관객으로 하여금 그 영화를 보게 하는 것이다. 아무리 사회정의 구현이라는 좋은 의도를 가지고 영화를 제작했다고 하더라도 관객의 관심을 받지 못했다면 달성하고자 하는 목표, 즉 정치적 변화에 도달할 수 없게 된다.

인화학교에서 벌어진 '실화'라는 사실은 <도가니>가 대중성을 확보할 수 있었던 가장 큰 요인이다. 실화와 영화의 만남이 그 어떤 매체보다 강력한 힘을 발휘한 것이다. 인권단체의 거리시위, 신문·방송 보도는 물론이고 공지영의 소설『도가니』를 통해서도 장애아동들이 겪었던 성폭력 피해 사실을 사회에 알리고 공론화하여 가해자들을 처벌하고자 애썼지만 그 어느 것도 대중의 관심을 끄는 데에는 역부족이었다. 그런데 영화 <도가니>는 이와 다른 결과를 만들어 내었다. 개봉 첫날부터 13만 관객을 동원하였으며, 최종 관객 수 466만 이상을 달성했다[2]. 하지만 이 영화의 의미는 단지 관객 수에 그치는 것이 아니라 영화를 보고 난 관객의 행동에 있다. 성폭력 피해 아동들이 겪은 고통에 대한 공감을 넘어서서 행위자로서의 참여적인 관객성(participatory spectatorship)의 면모를 보여준 것이다. 관객들은 SNS를 통해 자신의 생각을 공론화하였으며, 서로 의기투합하여 서명활동을 벌였다. 이러한 관객들의 적극적인 행위는 국민적 공감대를 형성하는 데 도움을 주었고, 결국 가해자들을 다시 처벌하게 했으며, '도가니법'의 제정에 직접적 역할을 한 것이다. <도가니>는 시대적 요구와 맞아 떨어지면서 한 편의 영화가 얼마나 큰 사회적 영향력을 가질 수 있는가를 보여준 좋은 예가 되었다. 물론 <도가니>를 어떤 관점에서 진단할 것인가에 따라 분석의 결과가 크게 달라질 수는 있다. 그러나 본 논문은 도가니의 효과를 비판하거나 옹호하는 차원을 넘어서서 대중성 확보를 가능하게 했던 재현전략과 그 효과에 집중하고자 한다.

고전적인 내러티브 양식을 따르고 있다는 것은 <도가니>가 대중성을 확보할 수 있었던 이유와 연관된다. 특히 그 중 공포영화 장르의 구성요소와 클로즈업의 활용은 관객의 몰입과 동화를 쉽게 이끌어 내게 한다. 이는 관객의 분노를 일깨우는 일종의 장치라고 할 수 있는데, 거기에 집단적 기억의 환기가 더해져서 관객의 분노는 극대화되고, 마침내 참여적인 관객성을 이끌어 낼 수 있는 큰 힘으로 작용한다. 영화를 통해 현실을 직시하고, 자신을 성찰하게 하는 것은 자기반영적 영화의 특징에 속한다[3]. 특히 '실화'라는 사실은 관객을 환영의 세계에 머물게 하지 않고 영화를 보는 내내 끊임없는 현실자각 및 성찰을 하게 하는데, 이러한 점에서 <도가니>는 자기반영적이라고 할 수 있다. 그러나 이 영화에서 문제가 되는 것은 사회적 윤리를 일깨우기 위해 비윤리적 표현방식을 이용하고 있다는 것이다. 본 논문은 '참여적인 관객성'을 가능하게 했던 <도가니>의 재현전략인 '집단적 기억', '고전적인 내러티브', '실화를 통한 자기반영성', '비윤리적 표현'을 집중적으로 분석하고자 한다.

II. 참여적인 관객성과 집단적 기억의 환기

'도가니법'은 사회약자를 위한 법의 제정에 기폭제가 되었던 영화 <로제타>(Rosetta, 1999)를 떠올리게 한다. <로제타>는 다르덴(Jean Pierre Dardenne & Luc Dardenne) 형제가 공동으로 연출을 맡은 작품으로, 사회비판적인 주제와 독자적인 영상미학으로 영화계의 주목을 받은 바 있다[4]. <로제타>는 노동을 해야만 생계를 유지할 수 있는 로제타의 삶을 통해 개인의 생존권에 관한 문제를 제기한다. 노동과 실업에 대한 문제가 개인으로 그치는 것이 아니라 국가의 사회·경제·정치적인 시스템의 문제로까지 확장되고 있으며, 이는 곧 인간존재의 가치문제와도 연결된다. <로제타>의 영향으로 '로제타법'이 제정되었으며, 당시 20%에 달하던 벨기에의 청년실업 문제해결에 도움을 주었다[5]. '도가니법'이나 '로제타법'을 통해서도 알 수 있는 것은 영화가 대중을 움직이는 큰 힘을 가진 매체라는 사실이며,

더 나아가 사회변화에도 기여할 수 있게 하는 '참여적인 관객성'의 가능성을 증명한다는 것이다.

'참여적인 관객성'은 <도가니>를 통해 알 수 있는 영화의 긍정적인 영향력으로, 관객의 반응이 적극적인 행동으로 드러나는 것, 즉 '능동적으로 사회에 참여하는 관객의 행위'를 말한다. 이 때 관객은 영화를 단순히 소비하는 대상이 아니라 사회이슈를 생산하고 여론을 주도하는 주체가 된다. 피에르 레비(Pierre Levy)는 기존의 관객성 연구에서 한발 더 나아가 '참여적인 관객성'에 대한 개념을 제시하였는데, 관객에 대해서 수동적인 의미를 담고 있는 텍스트 중심적인 영화의 수용자가 아니라 행위자로서의 관객 특성에 대한 설명이다[6]. 레비는『집단지성 사이버 공간의 인류학을 위하여』에서 디지털 시대의 사이버 공간성의 확장 가능성에 주목하며, 이를 "집단지성"(collective intelligence)으로 설명하고 있다. 그가 말하는 집단지성에서 '성찰'(reflexion), '결정'(decision)과 더불어 '실천'(pratique)은 중요한 요소이다. 이때 실천은 성찰과 결정의 과정에 이어 개인이 내면 속에 부여한 기억과 비판들을 실제의 행위로 이어지게 한다[7]. 이는 영화의 최종적 효력이 관객에 의해 생산되는 것을 말한다. <도가니>는 레비의 이론을 뒷받침할 수 있는 좋은 예로, 영화를 본 관객은 내용에 공감했고, 아고라나 블로그, 카페, 트위터 등의 사이버공간에서 서로의 의견을 나누면서 함께 서명운동을 펼치는 등, 평범한 개인들이 모여 실천함으로써 "집단지성"을 통해 '참여적인 관객성'으로 나아갈 수 있었던 것이다.

<도가니>가 참여적인 관객성을 이끌어 낼 수 있었던 것은 무엇보다 단순·명확한 서사를 통한 분노의 힘이다. 교장과 선생이 장애아동들에게 저지른 성폭력이 경찰, 검사, 판사 등의 권력자가 약자에게 가한 폭력으로 확대된다. 즉 개인의 문제에 머무르지 않고 사회지도층의 비리, 한국사회의 구조적 모순으로 확장되고 있는 것이다. 또한 민수가 기찻길에서 자신에게 성폭행한 선생을 죽이는 장면이 제시되는데, 여기서 민수의 복수가 성공하는 것이 아니라 민수의 죽음으로 종결된다. 어느 누구도 이 억울한 사건을 해결할 수 없는 무기력 상황으로 전개하면서 관객을 더욱 분노하게 만든다. 약자들이 당한 문제를 해결할 수 있는 그 어떤 방법도 제시하지 못하고 끝나는 영화의 결말은 관객들로 하여금 이 사건을 현실로까지 가지고 오게 한다. 도가니 사건이 스크린에서 현실로 공간이동 되면서 관객은 단순히 '구경하는 사람'이 아니라 잠재되어 있던 기억과 비판을 행위로 이어지게 하는 실천의 주체가 되고, 여기서 '참여적인 관객성'이 가능해진다.

관객에게 강인호는 소시민으로서의 나의 현실을 반영하는 인물이며, 나의 사회적 위치를 돌아보게 하는 역할을 한다. 넉넉하지 못한 형편에 돌봐야 할 가족이 있는 그에게 취업이란 어떤 의미인지 <도가니>를 보는 관객이라면 공감할 수 있을 만큼 실업은 현재 우리사회의 고질적인 문제이다. 뇌물을 주고서라도, 비리나 폭력 등 비인권적인 문제를 외면하고서라도 직장을 유지하려고 시도하는 강인호에 대한 관객의 시선은 일종의 자기연민이다. 그런데 결국 강인호가 불의에 대항하여 자신을 희생하는 모습을 보면서 패기로 가득했던 과거의 나를 떠올리고, 삶의 무게에 찌들려 무기력한 존재가 되어버린 현재의 나를 반성한다. 여기서 잠재되어 있던 집단적 기억은 분노를 촉발시키는 역할을 하고, 불의에 대해 침묵할 수밖에 없었던 자신에게 정당성을 부여하며, 동시에 부채의식을 자극한다.

집단적 기억은 <도가니>를 통해 강자와 약자의 구도 안에서 사회의 불합리와 연관되어 복잡한 감정으로 드러난다. 알박스(Maurice Halbwachs)에 따르면, 집단적 기억은 개인이 기억하는 행위가 사회적 틀을 따르며, 사회는 개인에게 기억을 재구성할 방법을 제공함으로써 개인의 기억이 사회적으로 매개되고 집단과 연결되기 때문에 가능하다고 한다[8]. <도가니>는 개인이 경험한 인권유린을 넘어 강자의 약자에 대한 횡포로 일반화시킴으로써 대중의 집단적 기억을 상기시킨다. 역사적 과정을 통해 형성된 분노는 삶 속에서 경험하는 불합리한 사회에 대한 분노로 연결된다. 그러나 분노는 즉각적으로 표출되는 것이 아니라 대중의 기억 속에 잠재된다. 사회시스템은 권력이 피지배층의 지배를 교묘하고도 비가시적인 방식으로 작동하게 하여 분노의 대상을 모호하게 만들어버리기 때문이다. 그런데 <도가니>는 애매하던 분노의 대상이 누구인지를 분명하게 제시하면서 집단적 기억을 상기시킨다. 역사적사건과

사적경험을 통해 축척해온 집단적 기억은 분노를 극대화시키고 관객을 사이버 공론장으로 모이게 했으며, 결국 참여적인 관객성으로 나아가게 했던 것이다.

III. 공포영화의 구성요소와 클로즈업

잔혹한 성폭력장면은 관객의 분노를 불러일으키게 하는 데 중요한 역할을 한다. 주로 법정에서의 증언이나 수화로 하는 인터뷰 장면이 플래시백으로 이어지면서 성폭력 당하는 아이들이 상세히 제시되는데, 그 첫 번째는 무진인권운동센터에서 이루어지는 연두의 인터뷰로 시작한다. 이 때 인터뷰하는 강인호의 목소리는 나레이션 역할을 한다. 강인호의 목소리 위로 음악이 흐르고, 화면이 디졸브되면 어두운 복도에서 두리번거리며 유리를 찾고 있는 연두의 모습이 보인다. 이 때 교장이 연두에게 오라고 손짓하는 장면이 느린 화면으로 제시된다. 여기서 연두가 성폭력 당하기까지 복도-교장실-화장실로 나누어지는데, 이를 구분하게 하는 것은 나레이션 역할을 하는 연두의 수화와 강인호의 통역이다. 연두가 교장에게 당하는 폭력이 처음부터 진행되는 것이 아니라 공간이동을 통해 거리를 조금씩 좁히면서 이루어진다. 이러한 점층적 제시는 영화의 관습적인 표현방법으로 관객은 결과를 예측하면서도 동시에 놀라게 된다. 이는 헐리우드 장르영화의 구성요소 중 공식(formula), 관습(convention), 도상(icongrapy)에 대한 경험을 통해서 학습되어 온 감정의 입출력 방식과 관련이 있다. 물론 <도가니>에서는 '주인공은 죽지 않는다' 거나 '해피앤딩'으로 끝을 맺는 장르공식을 따르고 있지는 않다. 그러나 공포영화에서 주로 제시되는 화장실과 같은 폐쇄 공간, 약한 사람을 잔인하게 공격하는 괴물 이미지, 음산한 음악, 전체적으로 어두우면서도 콘트라스트가 강한 조명, 낮은 목소리의 나레이션과 플래시백, 고전적 편집방식, 앙각·부감과 같은 극단적인 앵글, 공간에 대한 혼란을 줄이기 위한 마스터(설정)쇼트 등은 이 영화 전체를 관통하는 고전적인 표현방식이다. 특히 그 어떤 장면보다 강한 인상을 남기는 성폭력장면에서의 고전적인 관습과 아이콘의 활용은 관객으로 하여금 오랜 세월 헐리우드영화를 통해 체화된 감정의 신호를 이끌어내는 데 용이하게 한 것이다. 따라서 <도가니>가 선택한 공포영화의 고전적 재현방식은 관객을 최대한 극에 몰입·동화될 수 있도록 하여 대중성 확보에 크게 기여한다. 그리고 이를 통한 대중성은 결국 '참여적 관객성'을 극대화하는 데 시너지 효과로 작용한다.

클로즈업은 <도가니>의 성폭력장면에서 자주 제시되는 쇼트크기이다. 민수와 영수가 선생에게 욕실에서 성폭력을 당하는 장면처럼 특히 잔혹한 순간에 클로즈업이 빈번하게 사용된다. 어린 민수와 영수가 선생에게 성폭행을 당하고 있고, 그 현장을 목격해야한다는 것만으로도 충격적인 설정인데, 그것을 클로즈업으로 제시함으로써 상황의 잔혹함이 강조·강화되고 있는 것이다. <도가니>가 클로즈업을 통해 상황의 잔혹성을 표현하고 있다는 점에서 아르또(Antonin Artaud)의 잔혹극(The Theater of Cruelty)효과와 비슷한 측면이 있다. 아르또는 잔혹한 충격을 통해 관객의 이성과 지성을 동시에 자극하고, 관객을 변화시켜야 한다고 주장한다. 관객은 잔혹한 수단을 통해 충격을 받고, 이로 인해 문화의 위선과 가식을 벗고 자신에게 드리워진 숙명적 운명과 냉혹한 삶에 맞서 싸울 수 있는 태도를 획득하도록 하는 것이 잔혹극의 목적이다[9]. 즉, 잔혹극은 인간내면에 잠재되어 있는 감정과 감각이 표출될 수 있도록 끌어올려 점화시키고, 정화되어진 후에 사회를 변화시키려는 목적이 있다. 이러한 점에서 <도가니>의 클로즈업은 잔혹극의 효과와 유사한 방식으로 이용된다고 할 것이다.

클로즈업의 효과가 본격적으로 주목을 받기 시작한 것은 그리피스(D.W. Griffith)의 <국가의 탄생>(1914) 이후이다. 물론 그 이전에도 클로즈업이 사용되기는 했지만, <국가의 탄생> 이후 클로즈업이 의미의 강조·강화, 등장인물과 관객의 동일시, 관객과 피사체의 근거리를 통한 집중, 상징성, 시선의 제한을 통한 몰입효과, 심리의 적극적인 묘사, 감정이입을 통한 동화작용 등 다양한 효과와 의미를 생산할 수 있다는 것을 알게 했다. 그 이후로도 클로즈업은 지속적으로 발전·진화를 거치며 영화 속에서 존속된다. 물론 클로즈업은 헐리우드 영화에서만 유독 활발하게 활용되는 것이 아니라 어떤

형태의 영화에서도 효과적으로 활용되는 보편적인 쇼트이다. 그러나 <도가니>의 성폭력장면에서의 클로즈업은 미장센을 통해 감정을 표현하는 롱쇼트와는 달리 논쟁적인 서사보다 폭력에 대한 적극적인 공포이미지로 구성하여 관객들에게 충격을 주기위한 극적전략이며, 배우의 연기만으로 소기의 성과를 달성할 수 있는 경제적인 파토스이다. 또한 잔혹극효과처럼 충격을 통한 감정자극을 극대화하여 관객들로 하여금 사회의 부조리에 맞서 싸울 수 있는 태도를 획득하게 한다. 따라서 공포영화의 구성요소와 클로즈업의 결합은 관객의 감정을 효과적으로 움직이게 하고, 참여적인 관객성으로 나아갈 수 있게 한 주요한 요인이다.

IV. 실화와 자기반영적 영화

고전적인 내러티브의 구성요소와 클로즈업은 <도가니>의 비판적인 메시지를 수용하게 하는 장치로 작용한다. 그런데 관객의 능동적 참여는 고전적인 내러티브보다 자기반영적 영화에서 주로 나타나는 효과이다. 고전적인 내러티브 양식이 아리스토텔레스에서 이어지는 감정이입과 동화작용에 초점이 맞추어져 있다면, 자기반영적 영화는 브레이트(Bertolt Brecht)의 '소격효과'나 후기구조주의의 '낯설게 하기'와 관련이 있다. 일반적으로 영화의 자기반영성은 누벨바그를 대표하는 고다르(Jean Luc Godard)나 트뤼포(Francois Truffaut)의 작품들에서처럼 영화제작과정을 탐색하거나 직·간접적으로 드러내는 형태로 나타나기도 한다[10]. 이는 부르주아 문화의 정수인 환영주의가 생산하는 지배이데올로기를 비판하기 위한 것이고, 더불어서 환상의 세계에 몰입하게 하는 고전적인 내러티브 양식과는 달리 거리두기를 통하여 관객을 현실에 주체적으로 참여시키고자 하는 정치적 목적이 포함되어 있다. 영화의 자기반영성은 영화가 하나의 예술작품으로만 그치는 것이 아니라 관객과 사회를 연결하는 매개체, 즉 일종의 참여적인 관객성을 독려하는 역할을 한다.

자기반영적 영화는 주체로서의 관객의 중요성을 강조한다. 영화의 환영성이 파괴되는 과정에서 관객은 영화에 대해 적극적으로 독해하고 관객은 수동적 태도에서 능동적 자리로 옮겨가게 된다[11]. 여기서 관객은 방관자로서 '구경하는 사람'이 아니라 작품 속에 포함된 개념이며, 주체적이다. 관객의 위치를 설정하게 하는 자기반영적 장치는 특정한 미학적 효과를 이루어내고, 동시에 이렇게 설정된 관객의 위치는 사회를 바라보는 특정한 정치적 태도로 연결된다. 그런데 고전적인 내러티브 양식을 따르고 있기 때문에 '소격효과'나 '낯설게 하기'와는 거리가 있어 보이는 <도가니>에서도 자기반영성이 나타난다. 물론 <도가니>에서의 자기반영성은 영화 내부에서 미학적인 표현으로 논의되어 온 방식과는 다르게 접근해야 할 필요성은 있다.

인터뷰, 카메라의 노출, 나레이션, 플래시백 등은 일반적으로 영화에서 자기반영적 표현의 일종이다. 인터뷰하는 연두의 얼굴이 클로즈업으로 제시되면서 눈물을 그렁거리는 크고 여린 눈망울이 강조된다. 그런 연두를 촬영하고 있는 카메라와 카메라를 둘러싸고 연두의 증언을 지켜보는 사람들, 그리고 연두의 수화를 번역하는 강인호의 나레이션과 그에 따라 성폭력 장면이 재현되는 플래시백은 '영화 속의 영화[12]'와 같은 조합이다. 그러나 <도가니>에서의 '영화 속의 영화'와 같은 상황은 관객의 감정을 이화시켜 관객들이 도가니사건을 더욱 객관적인 입장에서 지켜보도록 유도하기보다는 오히려 영화적 리얼리티를 강화하여 몰입에 도움을 주는 작용을 한다. 따라서 <도가니>는 자기반영적 표현을 통해 자기반영성을 실현하는 것이 아니라, 이 영화가 현실에서 일어난 사건을 영화화 했다는 사실, 즉 영화 외적인 측면에서 찾을 수 있다.

상업적인 방식으로 내용을 이끌어가고 있지만 사회정의와 윤리를 강조하여 사회변화를 독려하고 있다는 점에서 <도가니>는 정치투쟁적인 영화이다. 더불어서 관객으로 하여금 현실을 직시하도록 하여 사회의 적극적인 참여자로서의 위치를 부여하고 있다는 점에서 자기반영적인 영화라고도 할 수 있다. 그러나 기존의 영화들에서 자기반영적 특징이 영화 내부의 미학적 표현들을 통해서 드러난다면 <도가니>는 '실화영화'라는 사실을 통해서 드러난다. 영화를 보는 내내 '실화'를 보고 있다고 자각하는 것 자체가 관객으로 하여금 영화

속에 머물게 하는 것이 아니라 끊임없이 현실 밖으로 빠져 나오게 하는 작용을 한다. 실화가 환영과 현실세계의 연결 끈이 되어 언제든지 그 끈을 잡고 환영의 세계로부터 빠져 나올 수 있게 하는 것처럼 고전적인 내러티브에 적용되는 몰입과 동화 또한 환영과 현실을 오고 간다. 즉 <도가니>의 자기반영성은 '소격효과'나 '낯설게 하기'의 미학적 표현을 통해서가 아니라 '실화'에서 나타나며, 극에 대한 몰입과 동화가 현실의 문제에 대한 몰입과 동화로 이어져서 오히려 영화의 자기반영성을 더욱 강화시키는 작용을 한다.

V. 사회적 윤리를 위한 비윤리적 표현

<도가니>는 고전적인 내러티브의 구성요소와 클로즈업을 통해 경제적이며 안정적으로 '대중성'을 확보하였고, 그 효과는 가해자 처벌 및 '도가니법' 재정 등 '참여적인 관객성'이라는 결과를 낳았다. 그러나 이러한 긍정적 효과 이면에는 표현의 비윤리라고 하는 부정적 측면 또한 내포되어 있다. 비윤리적 표현은 장애아동들이 교장과 선생으로부터 성폭력을 당하는 장면에서 주로 드러난다. 예를 들어 목욕탕에서 선생이 영수를 목욕시키는 장면을 보면, 벌거벗은 아이와 선생, 악마같은 선생의 표정과 두려움에 떨고 있는 아이, 목욕탕이라는 폐쇄된 공간 설정과 뜨거운 물에서 나온 수증기로 뿌옇게 흐려진 화면 등이 주로 클로즈업이나 클로즈업에 가까운 근접쇼트로 제시되고 있다. 강정석은 이러한 성폭력장면을 두고 흡사 스너프 필름 혹은 포르노그래픽한 인상을 심어주고 있다고 비판한다[13]. 사실 성적인 장면에서 클로즈업의 나열은 작위적이고 노골적인, 즉 표현의 과잉으로 연결되게 하는 지점이며, 그렇기 때문에 비윤리적인 표현이라고도 할 수 있다. 그런데 만약 이러한 비윤리적 표현이 생략되거나 삭제되었다면 영화 <도가니>는 어떤 모습이며, 도가니효과의 결과는 어떠했을까. 강정석은 체화가 제대로 이루어졌다면 연출자는 <도가니>의 폭력적인 장면들을 굳이 제시할 필요없다고 주장한다[13]. 그러나 어느 한쪽을 생략하거나 삭제했다고 해서 해결될 수 있는 문제는 결코 아니다. 이러한 논쟁은 사회적 윤리를 강조하는 <도가니>의 재현방식이 표현의 윤리문제로 환원되는 지점이다.

정의를 강조하고 불합리를 지적하며 사회변화를 촉구하는 한국독립다큐멘터리들은 꾸준히 제작되어 오고 있다. 박종필감독은 에바다를 사회에 알리고 학생인권문제를 해결하기 위해 <끝없는 싸움-에바다>(1999)와 <에바다 투쟁 6년-해아래 모든 이의 평등을 위하여>(2002)를 제작했다. 에바다는 최초의 농아인 시설로 1970년에 설립되었지만, 1996년이 되어서야 에바다복지회의 재단비리와 인권문제가 사회에 알려졌다. 특히 위의 다큐멘터리들은 에바다 인권문제를 사회에 알리는 데 큰 역할을 했다. 그러나 문제는 에바다 사건을 해결하기 위해 개인의 희생과 상당한 시간소모를 담보로 했다는 것이다. 에바다 작품들과 <도가니> 중 어떤 작품이 더 가치 있는가를 따지는 것이 아니라 사회변화를 이루는 데 있어서의 효과를 떼고 놓고 비교하자면, 에바다 작품들은 <도가니>만큼 직접적이고 강력하지 않았다. 상당수의 한국독립다큐멘터리는 영화 내·외적 차원 모두에서 윤리적이고자 하며, 그 틀 안에서 관객을 직접적으로 설득하는 방식을 취한다. 그러나 문제는 이러한 작품들이 정치적으로는 더 올바른 영화들이라고 말할 수 있지만 <도가니>처럼 대중적이지는 못하다는 사실이다. 앞서 언급한 것처럼 대중성을 확보하지 못했다는 것은 이러한 영화가 목표로 하는 관객의 변화를 통한 사회변화를 달성하기 어렵다는 것을 뜻하며, 결과적으로 그 영화의 의미를 제작의도만으로 한정시키는 경우가 많다. 아이러니하게도 대중성의 확보를 넘어 한 나라를 움직이고, 법을 제정하게 하는 높은 강도의 변화를 이룰 수 있었던 것은 정치적 올바름을 강조하는 한국독립다큐멘터리를 통해서가 아니다. 오히려 자본의 논리를 우선시 하는 상업적인 영화공식, 단순한 표현방식, 이미 대중성확보가 검증된 고전적 내러티브 양식, 더 나아가 비윤리적 표현 등의 재현전략을 따르고 있는 <도가니>가 사회의 윤리를 일깨우는 데 더 용이했다.

성폭력장면과 클로즈업의 결합을 통한 비윤리적 재현은 표현할 수 있는 다층적인 의미 제시를 제한함으로써 사유의 폭을 좁히고, 영화의 본질이기도 한 영상이

미지를 통한 미학적 표현이 상실되어 예술적으로는 평가할 수 없는 한계를 가지는 것은 사실이다. 그러나 대중적인 영화에서 표현의 선정성이 주는 효과는 잔혹극과 같은 강한 충격과 단순·명료한 문제의식의 제시로 관객들을 쉽게 분노하게 한다는 것이다. 결국 클로즈업을 통한 비윤리적인 재현은 관객으로 하여금 영화에 몰입하게 하고, 즉각적인 행동으로 연결되게 하면서, 참여적인 관객성으로 이끌 수 있었던 원인이 된다. 따라서 <도가니>의 비윤리적 표현은 제외되었어야 마땅한 방식이기보다 오히려 대중성을 확보할 수 있었던 재현전략으로, 또 동시에 사회의 윤리성을 공명시킬 수 있는 방법론으로 작용한 것이다. 결국 사회적 윤리와 비윤리적 표현이라는 상충되는 가치의 조우가 결국 '도가니효과'를 생산할 수 있었다는 아이러니가 형성된다.

VI. 결론

<도가니>는 대중을 설득하여 사회의 변화를 이끌어내고자 하는, 주제의식이 강한 일종의 투쟁적 성격을 지닌 영화이다. 영화의 미학적 탐구보다는 인화학교에서 벌어진 인권침해와 지도층의 권력남용 등 사회의 불합리한 문제를 고발하여 가해자들에게 정당한 처벌을 내리고, 더 나아가 정의사회를 구현하고자 하는 목표를 가지고 있다. 그런데 관객의 변화를 통해 사회변화를 이루어내기 위해서 선행되어야 하는 것은 대중성의 확보이다. 아무리 좋은 의도를 가진 영화라고 해도 관객의 관심을 받지 못하면 달성하고자 하는 목표, 즉 사회적 변화에 도달할 수 없게 된다. 따라서 사회정의를 촉구하는 정치적인 영화와 대중성은 서로 긴밀하게 상호작용할 수밖에 없는 관계인 것이다.

대중성을 확보하기 위한 전략으로 <도가니>는 헐리우드의 고전적인 내러티브 양식을 따르고 있다. 특히 장르영화의 구성요소 중 공포영화의 관습과 아이콘의 활용은 <도가니>가 대중성을 확보할 수 있었던 주요한 요인으로 작용한다. 이는 오랜 세월에 거쳐 체화된 감정의 신호를 이끌어내게 하는 데 용이하게 하여 관객이 최대한 극에 몰입·동화될 수 있도록 도와준다. 또한 클로즈업의 활용은 <도가니>의 주제를 더욱 단순·명확하게 하고, 잔혹극의 충격효과처럼 관객들이 쉽게 사회의 부조리에 맞서 싸울 수 있는 태도를 갖게 한다. 따라서 관객의 몰입을 높이는 고전적 방식인 공포영화의 구성요소와 클로즈업의 결합은 관객으로 하여금 영화에 몰입하게 하여 대중성을 확보하는데 기여하고, 이는 결과적으로 참여적인 관객성의 효과 또한 강화시킨다.

집단적 기억을 환기하는 <도가니>의 서사전략은 관객의 분노를 극대화시킨다. 교장과 선생이 장애아동들에게 저지른 성폭력이 경찰, 검사, 판사 등의 권력자가 약자에게 가한 폭력으로 확대되는 과정에서 보여준 강인호의 용기와 자기희생이 관객의 집단적 기억을 일깨운다. 끊임없는 외세의 침략, 불평등한 부의 분배, 치열한 경쟁사회 등 강자와 약자라는 이분법 안에서 소시민으로 살아야하는 관객의 뇌리에 잠재되어 있던 집단적 기억은 결국 관객들을 사이버 공론장으로 모이게 했으며, 참여적인 관객성을 가능하게 했다. <도가니>는 한편의 영화작품에서 그치는 것이 아니라 관객과 사회를 연결하는 매개체로서의 영화라는 점에서 자기반영적이다. 물론 고다르나 트뤼포의 영화처럼 미학적 표현으로 자기반영성을 제시하고 있는 것은 아니다. 그러나 <도가니>가 현실에서 일어난 사건을 영화화 한 '실화'라는 점은 관객으로 하여금 현실을 자각하게 하고 자기성찰을 이끌어내어 참여적인 관객성으로 나아가게 하기 때문에 자기반영적인 영화라고 할 수 있다.

한편의 영화가 대중을 움직이고, 사회변화를 이끌어낼 수 있는 참여적인 관객성의 가능성을 보여주었다는 점에서 <도가니>는 한국영화의 역사 속에서 큰 가치를 가진 작품으로 기록될 만하다. 그러나 관객의 분노를 극대화시킬 수 있게 하는 표현장치는 윤리적 논란을 생산한다. 특히 성폭력장면에서 클로즈업의 사용은 작위적이고 선정적인 영상이미지의 표현에 머무르게 하면서 영상이 표현할 수 있는 다층적인 의미 제시를 제한한다. 그러나 이러한 표현은 복잡한 문제를 단순하고 직접적인 분노로 연결하게 하여 관객의 즉각적인 행동을 통한 참여적인 관객성까지 이어지게 한다. 따라서 비윤리적 표현은 제외되었어야 하기보다 오히려 대중성을 확보할 수 있었던 재현전략이며, 동시에 사회의

윤리성을 환기시키는 방법론이다.

<도가니>가 한 때 나라를 떠들썩하게 하여 '도가니법'을 만들어 내는 큰 성과를 이루어냈지만 이미 공고하게 형성된 사회시스템까지 전복하기란 불가능하다. 영화가 자본의 강력한 영향력 하에서 빠른 속도로 소비되는 장르적 특성, 이러한 영화적 속성이 이미 관객에게 체화되었다는 점, 고전적 내러티브 전략, 대규모 장애인시설을 점유하고 있는 기득권과 자본과의 연관성 등 주체들의 수없이 많은 이해관계는 사회시스템의 근본적인 변화를 어렵게 한다. 그러나 <도가니>는 '집단적 기억의 환기', '고전적인 내러티브의 활용', '실화영화를 통한 자기반영성', '비윤리적 표현'과 같은 재현전략을 통해 영화의 사회적 영향력과 '참여적인 관객성'을 확인하게 했다는 점에서 큰 의미를 가진다.

참 고 문 헌

[1] P. Bourdieu, *예술의 규칙-문학 장의 기원과 구조*, 하태환 역, 동문선, p.286, 1992.

[2] http://www.kobis.or.kr

[3] 서대정, "자기반영의 미학과 영화적 구현", 영화연구, 제32호, p.136, 2007.

[4] 안승범, "다르덴 형제 영화에서 '노동'의 의미와 형식미학", 한국콘텐츠학회논문지, 제12권, 제9호, p.94, 2012.

[5] http://www.labortoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=118248

[6] P. Levy, 전재연 역, *디지털시대의 가상현실*, 궁리, p.32, 2002.

[7] 최항섭, "레비의 집단지성 : 대중지성을 넘어 전문가지성의 가능성 모색", 사이버커뮤니케이션학보, 제26권, 제3호, p.289, 2009.

[8] M. Halbwachs, *On Collective Memories,* Chicago: University of Chicago Press, p.38, 1992.

[9] 김겸섭, "아르토의 잔혹극 연구", 인문과학연구, 제28권, p.115, 2004.

[10] R. Stam, *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard,* New York: Columbia UP, p.77, 1992.

[11] 문관규, "한국 독립영화에 나타난 자기반영적 미학과 희극 전략 연구-윤성호, 곡사를 중심으로", 영화연구, 제54호, p.119, 2012.

[12] 피종호, "영화의 디스포지티브와 자기반영성", 카프카연구, 제12집, p.408, 2005.

[13] 강정석, "실제 사건을 다룬 영화의 현실 효과에 대한 단상-<도가니>와 <두 개의 문>을 중심으로", 문화과학, 제71권, pp.193-96, 2012.

저 자 소 개

계 운 경(Woon-Gyoung Ghe) 정회원

- 1999년 6월 : 뉴욕시립대학교(영상제작 석사)
- <팬지와 담쟁이>(2000), <나의 선택, 가족>(2004), <언니>(2007) 등 다큐멘터리 연출
- 2009년 2월 : 부산대학교 예술문화영상학(예술학 박사)
- 2009년 3월 ~ 현재 : 부산대학교 전임연구원

<관심분야> : 극영화, 다큐멘터리, 제작, 미학, 사회학